Nintendo

NINTENDO DS

STARFOX COMMAND

スターフォックス コマンド

取扱説明書（とりあつかいせつめいしょ）

NTR-ASFJ-JPN

振動カートリッジ
DS振動カートリッジ対応

nintendo Wi-Fi connection

このたびは任天堂"ニンテンドーDS"専用ソフト「スターフォックスコマンド」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。
ご使用になる前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

安全に使用していただくために…

⚠ 警告

□ 健康のため、ゲームをお楽しみになるときは、部屋を明るくして使用してください。特に小さなお子様が遊ばれるときは、保護者の方の目の届くところで遊ばせるようにしてください。

□ 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ゲームをするときは適度に休憩をとってください。めやすとして30分ごとに5分以上の休憩をしてください。

□ ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。

□ ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じたり、目や手・腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。

□ 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

□ ステレオヘッドホンを使用して大音量で長時間聞いていると難聴になる恐れがあります。呼びかけられて返事ができるくらいの音量で使用してください。もし、耳の疲労や耳鳴りのような異常に気づいたら一旦使用を中止し、その後も耳鳴りのような異常が続いている場合は医師の診察を受けてください。

⚠ 警告

□ 運転中や歩きながらの使用は絶対にしないでください。

□ 航空機内での使用について、航空法により、離着陸時のあらゆる使用や飛行中の無線通信の使用は禁止されており、処罰の対象にもなりますので絶対にしないでください。

□ 満員の電車やバスなど、混雑した場所では、心臓ペースメーカーを装着している方がいる可能性があるため、ワイヤレス通信をしないでください。

□ 電車内や病院、医療機関などでは、無線通信が制限されている場合があります。そのような場所では、ワイヤレス通信機能を絶対に使用しないでください。
※電源ランプが変速点滅しているときは、ワイヤレス通信機能がONになっています。

□ 心臓ペースメーカーを装着されている方がワイヤレス通信プレイを行う場合は、心臓ペースメーカーの装着部位から22cm以上離してください。

□ DSカードを小さいお子様の手の届く場所に保管しないでください。誤って飲み込む可能性があります。

⚠ 注意

□ DSカード、DS振動カートリッジ、カードケースにはプラスチック、金属部品が含まれています。燃やすと危険ですので、廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

使用上のおねがい

□ 直射日光の当たる場所、高温になる場所、湿気やホコリ、油煙の多い場所での使用、保管はしないでください。

□ 本体の電源ランプが点灯したまま、DSカードやDS振動カートリッジを抜き差ししないでください。

□ ひねったり、叩きつけるなど乱暴な取扱いをしないでください。

□ 衣類などと一緒に誤って洗濯をしたり、液体をこぼしたり、水没させたり、濡れた手や汗ばんだ手で触ったりしないでください。

□ 端子部に指や金属で触ったり、異物などを入れたりしないでください。

□ 分解や改造をしないでください。

□ 本体に差し込むときは、DSカードの向きを確かめて差し込んでください。

□ シンナーやベンジンなどの揮発油、アルコールなどではふかないでください。清掃は乾いた布で軽くふいてください。

DS振動カートリッジについて
ご使用前に必ずお読みください

このソフトはDS振動カートリッジに対応しています。ご使用になる前に必ずお読みください。DS振動カートリッジは、内蔵された特殊な部品による振動で臨場感あるゲームを楽しむことができます。振動機能を利用される場合は次のことに注意してください。なお、振動の設定方法に関しては「オプション（40ページ）」をご覧ください。

安全に使用していただくために…

⚠ 警告

- □ 指・手・腕などにけがや疾患があり、治療を受けている方は、DS振動カートリッジを使用しないか、振動の設定をOFFにしてください。症状を悪化させる恐れがあります。
- □ 頭部・ひじ・ひざなどの骨部や顔および腹部など、身体の各部にDS振動カートリッジを当てて使用しないでください。皮膚などを痛める可能性があります。
- □ 振動を不快に感じたときは一旦休憩をとり、振動の設定をOFFにしてください。
- □ 振動の設定がONのまま、連続して長時間遊ばないでください。めやすとして30分ごとに5分以上の休憩をしてください。

※ 振動機能の設定方法については40ページをご覧ください。

機器の取り扱いについて…

使用上のお願い

- □ ゲームをするときは、本体を誤って落とさないように注意してください。

故障かな？と思ったら

DS振動カートリッジから音がする

- □ 振動の設定がONになっている場合、DS振動カートリッジが振動したときに、内蔵している特殊な部品の動作音が聞こえますが、故障ではありません。

振動しない

- □ 振動の設定がOFFになっていないか確認してください。振動の設定方法に関しては40ページをご覧ください。
- □ DS振動カートリッジの端子部、または本体のカートリッジ差し込み口が汚れていないか、確認してください。

振動が止まらない

- □ DS振動カートリッジの端子部、または本体のカートリッジ差し込み口が汚れていないか、確認してください。

※ 以上の操作を行っても正常に動作しない場合は、任天堂「お客様ご相談窓口」（49ページにあります）または、お買い上げ店にお問い合わせください。

カートリッジ端子部のクリーニング方法

- □ 端子部の汚れによる動作不良を防止するため、定期的なクリーニングをお勧めします。
- □ 綿棒や別売のゲームボーイシリーズ専用「クリーニングキット」（DMG-08）を使用して、図のようにクリーニングをしてください。

※ 端子部に無理な力を加えないでください。

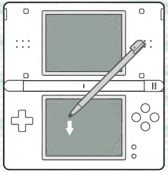
※ シンナー・ベンジンなどの揮発油、アルコールは使用しないでください。

タッチスクリーンの基本操作

タッチペンでの基本操作には、次の2種類があります。

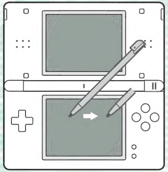
タッチする

タッチペンでタッチスクリーンを軽く押す操作を「タッチする」と言います。



スライドする

タッチペンをタッチスクリーンに軽く当てたまま、画面をなぞる操作を「スライドする」と言います。



タッチスクリーンに関するご注意

- タッチスクリーンの操作は、本体付属のタッチペン、またはゲーム中に指定されたもので操作してください。
- 傷ついたタッチペンや変形したタッチペンを使用しないでください。
- タッチスクリーンを強い力でこすったり、押したりしないでください。
- 爪を立てて操作しないでください。
- 上画面をタッチペンなどでこすらないでください。
- タッチスクリーンに砂やゴミ、お菓子の食べかすなどを落とさないでください。
- 市販の保護シートを貼り付ける場合は、保護シートの取扱説明書をよく読んで、ゴミや気泡が入らないように正しく貼り付けてください。

STARFOX COMMAND®

スターフォックスコマンド

CONTENTS

ストーリー 6
操作方法 8
ゲームの始めかた 10
戦闘画面 12
戦闘アクション 14
シングルプレイ 18
プレイの開始 18
ストーリーモードのルール 20
戦略マップ 22
ラウンドの進めかた 24
バトルについて 28
ダウンロードプレイ 30
DSワイヤレス通信の方法 32
Wi-Fiバトル 34
Wi-Fiバトルの始めかた 34
Wi-Fi対戦 36
フレンドコード 38
オプション 40
キャラクター紹介 42
スタッフクレジット 46

ストーリー

かつてライラット系支配の野望に燃え、辺境の惑星ベノムから
次々と侵略軍を送り出したドクター・アンドルフ。
彼は特殊な放射線で恐ろしいモンスターや兵器を作り出し、
ついには惑星コーネリアまで侵略の手を伸ばしていた。

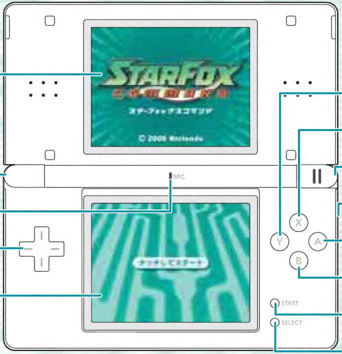
だが、フォックス・マクラウド率いる4人組の雇われ遊撃隊
「スターフォックス」の活躍により、アンドルフの野望は阻止され、
アンドルフ自身もフォックスによって倒された。

それから月日は流れ、「禁断の惑星」として
コーネリア軍の厳重な監視下にあった惑星ベノムの海中から
突然、アングラー皇帝率いるアングラー軍が現れた。
そして、またたく間にライラット系の文明都市は、
彼らに占領されてしまったのである。

今やそれぞれが新しい生活を始め、
メンバーが散り散りになっていた「スターフォックス」であったが、
ただ1人残ったフォックスは、自力でアングラー軍と戦うことを決心し、
かつてのメンバーがそろわないまま戦火に飛び込んでいく……

操作方法

ニンテンドーDS（NTR-001）でプレイする場合は、ニンテンドーDS本体の取扱説明書もご覧ください。



※Lボタン、Rボタン、スタートボタン、セレクトボタンを同時に押すと、ゲームをやめてタイトル画面にもどります。

※ゲーム中にDS本体を閉じるとスリープモードになり、消費電力を節約できます。ふたたび開くとゲームを再開します。

戦闘中の操作 ページ P14～16

戦闘画面 ページ P12～13 では、Aボタン、Bボタン、Xボタン、Yボタン、Lボタン、Rボタン、十字ボタンでレーザー攻撃／ロック攻撃ができ、スタートボタンを押すとポーズメニュー ページ P13 を表示します。それ以外の操作は、すべてタッチペンで行うことができます。

それ以外の画面での操作

各種のメニュー画面やポーズメニューの表示中は、下画面のバーやアイコンをタッチすることによって、項目を選んだり画面を切り替えることができます。また、会話中は下画面をタッチしてメッセージを進めたり、選択肢をタッチして選ぶことができます。

※Aボタン、Bボタン、Xボタン、Yボタン、Lボタン、Rボタン、十字ボタン、セレクトボタンでも会話を送れます。また、「Skip」アイコンをタッチすると会話をスキップできます。

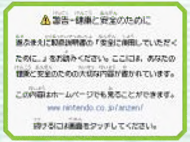
画面写真のワクが □（オレンジ）は上画面、□（緑）は下画面を指します。

ゲームの始めかた

『スターフォックスコマンド』を起動したら、
モードセレクト画面に進んで遊びたいメニューを選びましょう。

ゲームの起動

1 本体の電源がOFFであることを確認したら、DSカード差し込み口に『スターフォックスコマンド』のDSカードをカチッと音がするまで、しっかり奥まで差し込んでください。DS振動カートリッジを使う場合は、GBAカートリッジ差し込み口にDS振動カートリッジをしっかり奥まで差し込んでください。



2 本体の電源をONにすると右の画面が表示されます。内容を理解したら、タッチスクリーンをタッチしてください。

3 タッチスクリーンの「スターフォックスコマンド」のバナーにタッチするとゲームが始まり、タイトル画面が表示されます。
※本体の起動モードがオートモードであれば、この操作は必要ありません。詳しくは、本体取扱説明書をご覧ください。

モードセレクト画面

タイトル画面で下画面をタッチすると、モードセレクト画面に進みます。メニューをタッチして選んでください。

シングルプレイ	1人プレイ用のモードです。 ページ P18～29
ダウンロードプレイ	DSダウンロード通信機能を利用し、最大6人で通信対戦プレイが楽しめます。 ページ P30～31
Wi-Fiバトル	ニンテンドーWi-Fiコネクションに接続し、世界中のプレイヤーと最大4人で対戦できます。 ページ P34～39
オプション	ゲーム中のさまざまな設定ができます。 ページ P40～41

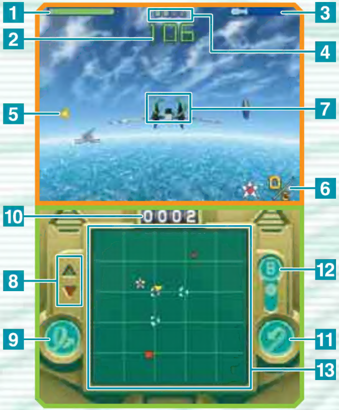
セーブ（ゲームの保存）について

シングルプレイの結果は、任務をクリアしたあと結果画面 ページ P21 の確認後に「セーブ」を選ぶと保存できます。また、オプションやフレンドリストの設定を変更したときは、自動的にデータが保存されます。

戦闘画面

戦闘画面ではファイター（戦闘機）を操作して敵と戦います。
さまざまな戦闘アクション ページP14～16 を使いこなしましょう。

戦闘画面の見かた



1 シールド（耐久力）

建物などに当たったり、敵の攻撃を受けると減り、なくなると墜落します。

2 残りの滞空時間

これが0になると時間切れとなり、敗北 ページP29 してしまいます。

3 ブーストゲージ

ブーストやブレーキ、ローリングを行うと減り、時間が経つとたまります。

4 アイテムカウント

敵を5機撃破するたびに現れる、アイテムのカウントメーターです。ページP17

5 エネミーコアのある方向

の印で表されます。

6 獲得したエネミーコア ページP17

現在の数／任務達成に必要な数です。

7 照準

敵をロック ページP16 すると赤くなります。

8 加減速シグナル

ブースト中に、ブレーキ中に のランプが点灯します。

9 宙返りアイコン ページP15

タッチすると宙返りできます。

10 撃破カウント

敵を倒した数です。

11 Uターンアイコン ページP15

タッチするとUターンできます。

12 ボムアイコン ページP16

これをタッチしてレーダー上にスライドしてから放すと、ボムで攻撃できます。なお、 の表示がない場合は弾切れです。

13 レーダー

フィールド全体を表し、敵やアイテム ページP17 の位置が以下の記号で表示されます。

自機	燃料セル
敵機	サプライサークル
ゲート	エネミーコア
ボム	

※エネミーコアを持つ敵機は、残り1機になるとレーダー上で点滅します。

ポーズメニュー

シングルプレイの戦闘画面でスタートボタンを押すと、ポーズ（一時停止）ができます。ゲームを「つづける」か、中断して「（任務の始めから）やりなおす」「ゲームをやめる」かを選びましょう。ここでは残り機数も確認できます。

戦闘アクション

ファイターを操作するアクションのほとんどは、タッチペンで下画面をタッチやスライドすることによって行えます。

移動（方向転換）　進みたい方向をタッチ／スライド

ファイターは自動的に直進します。進路を変えたいときは、進みたい方向をタッチするか、そちらに向けてタッチペンをスライドしてください。

※オプションの「コントロールタイプ」で「タイプB」「タイプD」を選ぶと、上下の操作が入れ替わる「リバース操作」になります。ページ P40

ブースト／ブレーキ　下画面をすばやく2回タッチ

下画面の上部をすばやく2回タッチすると加速でき、下部をすばやく2回タッチするとブレーキをかけます。ブースト／ブレーキ中はブーストゲージページ P12が減り、ゲージがなくなるか下画面をもう一度タッチするまで続きます。

ローリング　画面をすばやくスクラッチ

画面をすばやく2～3回こする（スクラッチ）と、ファイターが回転して敵の攻撃をはね返します。なお、ローリング中はブーストゲージが減り、ゲージがなくなるか、下画面をもう一度タッチするまで続きます。

ローリングでうまく敵の攻撃をはね返せれば、タイムボーナスページ P23で滞空時間ページ P12が増えます。さらに、ローリング中は近くのアイテムページ P17を引き寄せて吸収します。

宙返り／Uターン　宙返り／Uターンアイコンをタッチ

宙返りアイコンをタッチするとその場で宙返りし、Uターンアイコンをタッチするとリターンして反対方向を向きます。敵に背後を取られたときなどに使いましょう。

自動旋回について

ファイターはフィールドの端まで着くと、自動的にUターンしたり向きを変えます。レーダーページ P13で自機の位置をチェックしておきましょう。

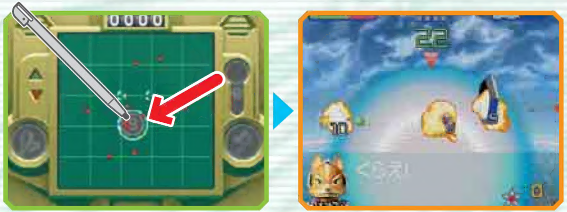
レーザー攻撃／ロック攻撃　各ボタン

Aボタン、Bボタン、Xボタン、Yボタン、Lボタン、Rボタン、十字ボタンのいずれかを押すと、照準の方向にレーザーで攻撃します。利き手に応じてボタンを使い分けましょう。また、これらのボタンを押し続けてから放すと、敵を追尾するロック攻撃ができます。

ロック中の敵

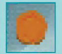
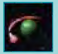
ボムの使用　ボムアイコンをタッチ

ボムの残り数があるときに、ボムアイコンをタッチしてレーダー上にスライドし、放すとその位置にボムを発射します。ボムは強力ですが、弾数に限りがあるので、タイミングを見きわめて使いましょう。



アイテムについて

フィールドにあるアイテムは、自機に触れると取ることができます。
また、ローリング ページP15 を行って自機に引き寄せることができます。

	エネミーコア	特定の敵を倒すと出現し、これを一定数集めることがバトルのクリア条件となります。
	コイン	敵を100機撃破すると現れ、消える前にすべて集めると、残り機数が1つ増えます。
	燃料コア	手に入れると、滞空時間 ページP12 が25プラスされます。
	サプライサークル	手に入れると、自機のシールド ページP12 が回復します。
	ボム	手に入れると、ボムの残り数が1つ増えます。

アイテムを出現させる

フィールド上にあるゲートをくぐると、隠された燃料コアやサプライサークル、ボムが出現します。また、シングルプレイでは、敵を5機撃破するたびにこれらのアイテムが出現します。倒した敵の数はアイテムカウント ページP12 でチェックしましょう。

ゲート

シングルプレイ［プレイの開始］

任務をクリアしながらストーリーを進める「ストーリーモード」をプレイできるほか、「ステージセレクト」や「ギャラリー」も選べます。

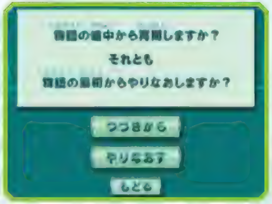
シングルプレイ画面

はじめてモードセレクト画面で「シングルプレイ」を選んだときは、オープニングが流れたあとストーリーモードが始まります。ページ P20～29
2回目以降のプレイでは、「シングルプレイ」を選ぶと右の画面が表示されます。

つづきから

右の画面が表示され、「つづきから」を選ぶと前回の続きからストーリーモードを再開することができます。また、最初の任務から「やりなおす」こともできます。

※「やりなおす」を選び、任務をクリアしたあとゲームを「セーブ」すると、それまでゲームを進めたデータが上書きされてしまうのでご注意ください。



ステージセレクト

これまでにクリアした任務を選んでプレイすることができます。任務一覧が表示されるので、遊びたいものを選びましょう。

ページ切り替え

タッチするとページを切り替えます。

ギャラリー

フォックスたちのプロフィールや、一度見たエンディングなどを見ることができます。

※プロフィールの表示時は、そのキャラクターのテーマBGMが流れます。

シングルプレイ［ストーリーモードのルール］

任務を受けたら戦略マップ画面 ページP22 で、主人公フォックスたちを指揮して敵と戦いましょう。すべての敵を倒せばクリアです。

ストーリーモードの進めかた

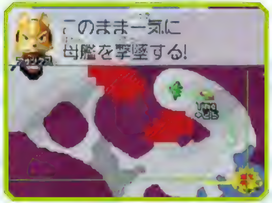
ストーリーモードは戦略マップ画面で「ラウンド（Round）」ページP24～27 をくり返すことで進みます。フォックスたちのファイターに移動ルートを指示し、出会った敵とのバトル ページP28～29 を行いながら、規定のラウンド内に任務を達成しましょう。戦略マップ画面での戦いで、ポイントとなるのは以下の2つです。

母艦を守る

敵のファイターやミサイルは、フォックスたちの母艦グレートフォックスをめざして進みます。敵が母艦にたどり着くと、母艦がダウンして任務失敗となるので、うまく移動して敵をとらえ、撃破していきましょう。

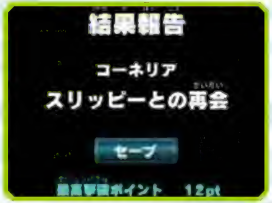
敵母艦の撃破と基地の解放

敵に占領された基地には、敵の母艦が待ちかまえています。ファイターで敵母艦に攻撃をかけ、撃破したり追い払いましょう。基地を解放すると残りラウンド数が増え、さらにここを味方基地 ページP25 として利用できます。



任務クリアと結果画面

敵をすべて撃破し、指定された数のエネミーコア ページP17 を集めるとクリアとなり、結果画面で成績が表示されます。それから下画面の「セーブ」をタッチすると、結果を保存して次の任務に進みます。このとき母艦のミサイル ページP25 の残り数が引き継がれます（最大3個）。



任務失敗とゲームオーバー

右の条件のいずれかを満たすと任務失敗となりゲームオーバーです。任務開始時から「やりなおす」か「やめる」かを選んでください。

■任務失敗の条件

- ファイターがすべてダウンする
- 母艦がダウンする
- 残りラウンドがなくなる

シングルプレイ［戦略マップ］

戦略マップ画面には、任務を行う地域全体が表示されます。
ストーリーモードはこの画面で、ラウンドをくり返しながら進みます。

戦略マップ画面の見かた

残りの滞空時間

戦闘画面で戦える、残り時間です。

ラウンドカプセル

残りのラウンド数を表し、ラウンドの終了時に1つずつ減ります。

残りエネミーコア数

マップ上にいる敵が持つエネミーコア ページP17 の合計数です。

味方の状態

各ファイターが持つボム B の残り数とシールドの残量が表示されます。母艦ではミサイル の残り数が表示されます。

戦略マップ

敵味方やアイテムなどの位置が表示されます。

情報を見る

各ラウンドのルート作成フェイズ ページP24 では、戦略マップ上の敵やアイテムなどをタッチすると、上画面にその説明が表示されます。また、ファイターをタッチすると、その性能を確認することができます。

■ファイターの性能

レーザー	レーザー攻撃 ページP16 の性能で、「シングル（単発）」「ツイン（2発）」「プラズマ（球体の弾を2発）」「カーブ（カーブする弾）」「ザッパー（威力が高く、一瞬で長距離まで届く）」があります。
ロック	ロック攻撃 ページP16 の性能で「シングル（1機のみロック可能）」「マルチ（8機の敵をロック可能）」「ワイド（見える敵すべてをロック可能）」があります。
ボム	ボム ページP16 の残り数を B で表します。
シールド	シールド ページP12 の長さです。
ブースト	ブーストゲージ ページP12 の長さです。
タイムボーナス	ローリング ページP15 で敵の攻撃をはじいたときに、ボーナスとして獲得できる滞空時間の長さを表します。

■敵の能力

シールド	相手の防御力を表します。
ウェポン	相手の攻撃力を表します。

※「★×2」などの数字は、その敵が持つエネミーコアの数です。

シングルプレイ［ラウンドの進めかた］

ストーリーモード中の各ラウンドは、3つの「フェイズ」からなります。
特に重要なルート作成の手順について、しっかりおぼえましょう。

ラウンドとフェイズについて

各ラウンドは右の手順で進みます。アクションフェイズですべてのバトルが終わると1ラウンド終了です。

ルート作成フェイズ	各ファイターが移動するルートを決めます。ページ P24～25
▼	
ムーブフェイズ	ルートに沿って、敵味方が同時に移動を行います。ページ P26
▼	
アクションフェイズ	好きな順番でバトルを解決していきます。ページ P27

ルート作成フェイズ

それぞれのファイターが移動するルートを決めるフェイズです。そのほかに敵味方やアイテムの情報を見たり ページ P23 、母艦のミサイルを使うこともできます。
また、スタートボタンでポーズメニュー ページ P13 を表示します。

ルートの引きかた

ファイターをタッチし、そのままタッチペンをスライドして移動するコースに線を引きましょう。ルートゲージがなくなるまでなら、好きな場所まで引けます。ルートを変えたいときは、もう一度ファイターにタッチし、線を引き直してください。移動ルートをすべて引き終わったら、下画面をすばやく2回タッチし、下画面中央のラウンドカプセルをタッチしてムーブフェイズに進みましょう。

ルートゲージ
移動中に表示され、ルートをのばすと減ります。

味方基地
ルートを引くとき、ここを通るとルートゲージが回復し、さらに遠くまで移動できます。

母艦のミサイルを発射する

母艦→敵（基地・ミサイル以外）の順にスライドすると、ミサイルを1つ消費して発射し相手を撃破することができます。ミサイル攻撃は強力ですが、弾数に限りがあるので、相手を慎重に選びましょう。

ムーブフェイズ

ルート作成フェイズに決めたルートに沿って、ファイターが同時に移動します。また、敵のファイターやミサイルも同時に移動します。
移動中にアイテムに触れた場合、それを手に入れることができます。

※移動中にスタートボタンを押すと、ポーズメニュー ページ P13 を表示します。

敵とバトルの発生

敵は以下の3種類があり、移動中に特定の条件を満たすとバトルが発生します。アクションフェイズに進み、戦いを1つずつ解決していきましょう。

敵ファイター	ファイターの移動するルートで触れると、相手をつかまえてバトルになります。●の数は敵の数を表します。
敵のミサイル	移動中のファイター自体とミサイルが触れると、相手をつかまえてバトルになります。
敵の基地	ファイターが触れると、守備する敵母艦とのバトルになります（移動はそこで終了になります）。

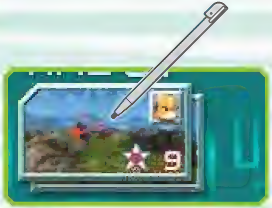
アクションフェイズ

ムーブフェイズでバトルが発生した場合、上画面と下画面が入れ替わり、発生したバトルの一覧がパネルで表示されます。

バトルパネル
右上には参加キャラクター、右下にはバトルの勝利に必要なエネミーコア ページ P17 の数が表示されます。

バトルの開始

バトルパネルをタッチすると、そのバトルが始まります。ページ P28～29
バトルが終わったら、次のバトルパネルを選びます。すべてのバトルが終わるまで、この手順をくり返してください。



※2つ以上のパネルが重なっている場合、一番手前のパネルのみ選択できます。
※2人以上のキャラクターが表示されているパネルでは、誰を使用するかも選びます。

シングルプレイ【バトルについて】

アクションフェイズ P27 でバトルパネルを選ぶと、戦闘画面 P12～13 に進んでバトルが始まります。

バトルのルール

バトルの開始時にターゲットの敵が表示されます。ファイターを操作して敵と戦いましょう。ターゲットを撃破するとエネミーコア P17 が現れ、指定された数のエネミーコアを集めるとクリアです。

追撃戦とガイドビーコン

敵のミサイルや母艦とのバトルは、相手を追いかける追撃戦です。ガイドビーコンに沿って移動し、相手に追いついたら指示にしたがって撃破しましょう。なお、ガイドビーコンをはずれると、相手に逃げられたり撃破されてしまいます。

バトルの終了

クリアすると結果画面が表示され、敵の撃破数に応じて滞空時間が増えます。それから、バトルパネル P27 の選択にもどります。

※滞空時間は任務中の全バトルで共通となります。

※バトルをパーフェクトでクリアすると、母艦のミサイル P25 が1つ増えます。

敗北とダウン

ファイターが墜落したり、滞空時間がなくなるとバトルに敗北し、残り機数が1つ減ります。

敗北したファイターの、以降のバトルパネルはすべてキャンセルされ、それらの敵はふたたび移動を行います。

残り機数が0のときに敗北したファイターはダウンし、それ以降使用できません。さらに、ファイターがすべてダウンすると任務失敗です。

ラウンドカプセルの獲得

バトルで基地を解放すると、ラウンドカプセル P22 が2つ手に入り、残りのラウンド数が延長されます。

ダウンロードプレイ

最大6人の対戦プレイができるモードです。
「DSワイヤレス通信の方法」ページP32～33もお読みください。

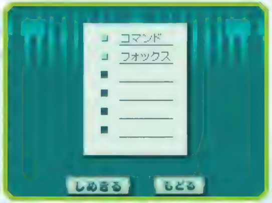
親機の場合

ダウンロードプレイでは、DSカードを差し込んだ本体（親機）が「グループ」を作成し、それ以外の本体は子機としてグループに参加します。「ダウンロードプレイ」を選び、右の画面が表示されたら「パイロット募集」を選んでください。

エントリー

エントリー画面で対戦相手が集まるのを待ちます。参加者を「しめきる」とダウンロードを開始し、自機設定のあとバトルが始まります。

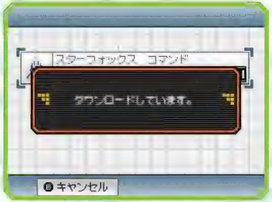
※自機設定の「SHIELD」ではシールドの長さをShort（短い）／Normal（普通）／Long（長い）から、「CONTROL TYPE」では操作方法をノーマル／リバースから選んでください。



子機の場合

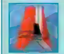
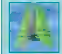
親機からゲームをダウンロードして、グループに参加できます。ダウンロードが終わったあと、自機設定を行うとバトル開始です。

※ダウンロードしたゲームデータは、電源を切ると消えてしまいます。



対戦プレイのルール

全員が同じファイターで戦い、ほかのプレイヤーを倒すとスターが現れます。制限時間内に、もっとも多くのスターを集めたプレイヤーの勝ちです。また、以下の対戦プレイ専用アイテムが登場します。

	プラズマ	これを取ると、レーザーがプラズマショットに強化されます。
	ツイン	これを取ると、レーザーがツインレーザーに強化されます。
	ステルス	これを取ると、ファイターが一定時間見えなくなります。
	タイマーボム	対戦プレイ専用のボムで、使うとカウントダウン後に爆発します。

※対戦プレイにはポーズメニューはありません。
※単独1位でない限り、「WINS」（勝利数）には加算されません。

DSワイヤレス通信の方法

通信プレイの方法を説明します。

用意するもの

- ニンテンドーDS・ニンテンドーDS Lite -------------------- プレイする人数分の台数
- 「スターフォックスコマンド」カード -- 1～2枚

※「ダウンロードプレイ」では、1枚のDSカードでゲームを楽しむことができます。

※DSカードが2枚必要なのは、フレンドコードの交換を行う場合のみとなります。

ワイヤレスプレイの操作手順[DSカードを差し込む本体]

1. 本体の電源がOFFになっていることを確認し、本体にDSカードを差し込んでください。
2. 本体の電源をONにしてください。DSメニュー画面が表示されます。
3. 「スターフォックスコマンド」をタッチしてください。
4. 以後の操作方法は、30、39ページをご覧ください。

ゲームリスト画面

ダウンロードプレイの操作手順[DSカードを差し込まない本体]

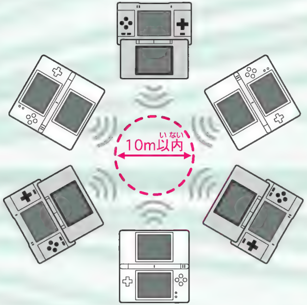
1. 本体の電源をONにしてください。DSメニュー画面が表示されます。
2. 「DSダウンロードプレイ」をタッチしてください。ゲームリスト画面が表示されます。
3. 「STARFOX COMMAND」をタッチしてください。ダウンロード確認画面が表示されます。
4. 正しければ「はい」をタッチしてください。1Pからデータのダウンロードを開始します。
5. 以後の操作方法は、31ページをご覧ください。

ダウンロード確認画面

通信プレイに関するご注意

通信プレイに関して、次のことに注意をしてください。

- DSメニュー画面やゲームのメニューなどに表示されるアイコンは、DSワイヤレス通信機能対応を示すアイコン（DSワイヤレスアイコン）です。DSワイヤレスアイコンが表示されているメニューを選ぶと、ワイヤレス通信機能がONになります。無線通信が禁止されている場所（航空機内・病院・電車・バス車内など）では、絶対に選択しないでください。
- 通信中の画面に表示されるアイコンは、電波の受信状態を示すアイコン（受信強度アイコン）で、4段階で表示します。受信電波が強いほど、快適な通信プレイを行うことができます。



アンテナの数	0本	1本	2本	3本
電波の受信強度	弱 ←		→ 強	

※ワイヤレス通信機能がONになっているときは、電源ランプが変速点滅します。

- 快適な通信を行うために、次のことを参考に通信プレイを行ってください。
  - 本体同士の距離は10m以内、もしくは受信強度アイコンのアンテナの数が2本以上となる距離としてください。
  - 本体同士は向き合うようにし、間に人や物など、障害物が入らないようにしてください。
  - 電波干渉の原因となる機器（ゲームボーイアドバンス専用ワイヤレスアダプタ・ニンテンドー ゲームキューブ ワイヤレスコントローラ ウェーブバード・ワイヤレスLAN・電子レンジ・コードレス機器など）によって、通信プレイに支障が出る場合は、その場所から離れるか、電波干渉の原因となる機器の使用を中止してください。

Wi-Fiバトル【Wi-Fiバトルの始めかた】

ニンテンドーWi-Fiコネクションを利用して、
遠く離れた人と「スターフォックスコマンド」の対戦プレイを楽しみましょう。

カンタン あんしん 無料

ニンテンドーWi-Fiコネクションとは?

任天堂がご提案する、インターネットを介して世界中の人たちと"カンタン""あんしん""無料"でゲームを楽しんでいただける世界初のシステムです。全国各地に設置されたアクセスポイントで、またはご家庭の無線LAN環境で、手軽に世界中のユーザーと対戦したり、協力して冒険に出たり、交流を深めたりすることができます。

Wi-Fiを設定する

「Wi-Fiバトル」で遊ぶには、あらかじめWi-Fiコネクションに接続する設定を行う必要があります。Wi-Fiバトルメニュー画面で「Wi-Fi設定」を選び、右の画面で設定を行いましょう。詳しい接続方法やお問い合わせ先などについては、別冊のニンテンドーWi-Fiコネクション ガイドブックをご覧ください。

Wi-Fiバトルメニュー

モードセレクト画面で「Wi-Fiバトル」を選ぶと、以下のメニューが表示されます。

Rank(あなたの実力)

評価はA(強い)~Z(弱い)で、横の数字(%)が大きいほど、そのランク内で実力があることを表します。「☆(対戦で獲得したスターの合計数)」「WINS(勝利数)」「DROP OUTS(通信を切断した回数)」「TOTAL(合計対戦数)」も表示されます。

Wi-Fi対戦	Wi-Fiコネクションに接続して対戦プレイができます。ページ P36~37
フレンドコード	個々のプレイヤーを示す「フレンドコード」を確認したり、あらたに登録できます。「フレンドリスト」「コード登録」「コード確認」「コード交換」からメニューを選んでください。ページ P38~39
Wi-Fi設定	Wi-Fiコネクションに接続する設定ができます。

※DS本体とDSカードは、初めての接続時に使ったものを、それ以後も必ずセットでご利用ください。詳しくは別冊のニンテンドーWi-Fiコネクション ガイドブックをお読みください。
※「フレンドコード」は自分のフレンドコードを持っている場合のみ選択できます。

Wi-Fiバトル［Wi-Fi対戦］

「Wi-Fi対戦」ではダウンロードプレイ P30〜31 と同様に、最大4人の対戦プレイが楽しめます。もっとも多くのスターを集めれば勝利です。

Wi-Fiコネクションへの接続

Wi-Fiバトルメニューで「Wi-Fi対戦」を選び、「オーケー」を選ぶと、Wi-Fiコネクションへの接続が行われます。

※初めてWi-Fiコネクションに接続した場合、フレンドコード P38〜39 が自動的に作成されます。

接続できないときは……

「Wi-Fi対戦」を選んでもWi-Fiコネクションに接続できないときは、「エラー内容」と「エラーコード」が表示されます。ニンテンドーWi-Fiコネクションガイドブックの「ニンテンドーWi-Fiコネクションに接続できないときは?」のページをお読みください。

対戦形式を選ぶ

Wi-Fiコネクションへ接続したら、いずれかの対戦形式を選びましょう。「フリーバトル」の場合は、さらに4つのなかから選びます。
相手が見つかるとエントリー画面に移り、人数がそろうと対戦が始まります。

バトルロイヤル	対戦相手を探しているほかのプレイヤーをサーチして、4人で対戦できます。結果はプレイヤーのRank P35 に反映されます。
フリーバトル	「フレンドバトル」を選ぶと、あなたのフレンドリスト P38 に登録されたフレンドと2〜4人で対戦できます。また、「ライバルバトル」ではあなたと近い実力のプレイヤーと、指定した人数で対戦できます。「(2人)」「(3人)」「(4人)」から選んでください。

Wi-Fi対戦のルール

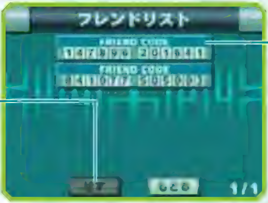
Wi-Fi対戦のルールは基本的にダウンロードプレイのルール P31 と同じです。ファイターで戦い、制限時間内にもっとも多くのスターを集めたプレイヤーの勝ちです。

Wi-Fiバトル【フレンドコード】

初めてWi-Fiコネクションに接続したとき自動的に決まる、12ケタの「フレンドコード」を交換して、友だちをフレンドに登録できます。

フレンドリスト

お互いのフレンドコードを交換した友だちはフレンドリストに登録され、「Wi-Fi対戦」の「フリーバトル」内「フレンドバトル」で対戦が可能になります。ページ P37



けす

リストから名前を選んだあとタッチすると、そのデータを消せます。

フレンドリスト

フレンドのフレンドコードが表示されます。なお、リストには最大30人登録できます。

コード登録

お互いのフレンドコードを入力して、友だちをフレンドとして登録できます。あらかじめ「コード確認」で自分のフレンドコードをひかえておきましょう。

登録の方法

右の画面で、友だちから教えてもらったフレンドコードを入力しましょう。12ケタすべてを入力したら、「オーケー」をタッチしてください。

数字ボタン

タッチして数字を入力しましょう。← → を選ぶとカーソルを移動することができます。

コード確認

自分のフレンドコードを確認できます。

コード交換

DSワイヤレス通信ページ P32～33を利用して、フレンドコードのやり取りができます。

1 コードを送る側（親機）は「コード交換受付」を選びます。
コードを受け取る側（子機）は「コード交換者検索」を選びましょう。

2 検索に成功すると、子機の下画面に親機のニックネームページ P40が表示されます。
タッチすると、親機と子機のコードがお互いにフレンドとして登録されます。
子機の下画面には最大4人まで親機のニックネームが表示されますが、一度にコード交換できるのは1人のみとなります。

オプション

モードセレクト画面 ページ P11 で「オプション」をタッチすると、
以下のオプションメニューを選ぶことができます。

サウンド

「モード」ではゲーム中の音声をステレオ／サラウンド／ヘッドホンから設定できます。「ボイス」ではキャラクターの声をユーザー（「レコーディング」で作成した声）／ノーマル（通常の声）／マシン（声をOFFにする）から選べます。

コントロールタイプ

バトル画面での操作方法を「タイプA（ノーマル操作／振動あり）」「タイプB（リバース操作／振動あり）」「タイプC（ノーマル操作／振動なし）」「タイプD（リバース操作／振動なし）」から設定できます。

ニックネーム

「Wi-Fiバトル」で使うニックネームを設定できます。

※設定しない場合、ニンテンドーDS本体の名前がニックネームになります。

キーボード画面の見かた

キーをタッチして文字を選び、入力が終わったら「オーケー」を選びましょう。

タッチするとキーボードの種類が切り替わります。

レコーディング

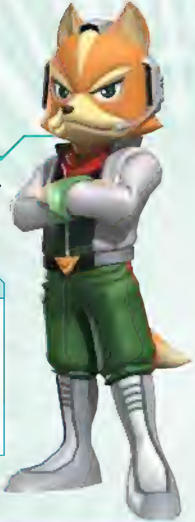
あなたの声をベースにして、ゲーム中の各キャラクターの声を変更できます。マイクの感度を設定したあと、順番に表示される質問を、声に出して答えてください。すべての質問に答えたら、ボイステスト画面で各キャラクターをタッチして声を確認しましょう。問題なければ「オーケー」をタッチし、決定してください。

データクリア

「シングルデータ」を選ぶとシングルプレイの進行状況を、「ボイスデータ」を選ぶと「レコーディング」した声のデータを消すことができます。また、「Wi-Fi戦績」では、「Wi-Fiバトル」の対戦成績を消すことができます。

※一度消したデータは元にもどせないので注意しましょう。

キャラクター紹介

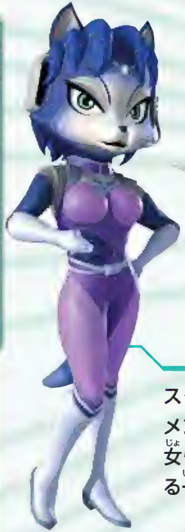


フォックス

本作の主人公。雇われ遊撃隊「スターフォックス」のリーダー。正義感が強く勇気があるが、まじめすぎる所も。

アーウィンII

レーザー	シングル
ロック	シングル
ボム	2
シールド	
ブースト	



クリスタル

スターフォックスの元メンバー。強く優しい女性だが、気が強すぎる一面もある。

クラウドランナー

レーザー	ツイン
ロック	シングル
ボム	1
シールド	
ブースト	

※各ファイターの性能の見かたについてはP23をご覧ください。

スカイクロー

レーザー	シングル
ロック	マルチ
ボム	1
シールド	
ブースト	

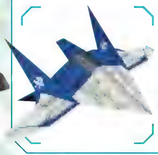
ファルコ

自分勝手で単独行動が目立つが、その腕前は一流。スターフォックスに欠かせないメンバー。

スリッピー

スターフォックスの一員で、フォックスの親友。パイロットの腕前より科学技術力が優れており、さまざまな兵器を開発してきた。

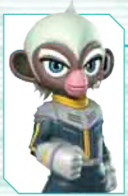
ブルフロッグ



レーザー	プラズマ
ロック	なし
ボム	3
シールド	
ブースト	

そのほかのキャラクター

※各ファイターの性能の見かたについてはP23をご覧ください。



アッシュ

モンキーアロー

レーザー	ツイン
ロック	シングル
ボム	2
シールド	
ブースト	

ウルフ

ウルフェン

レーザー	ツイン
ロック	マルチ
ボム	1
シールド	
ブースト	

レオン

レインボーデルタ

レーザー	なし
ロック	ワイド
ボム	2
シールド	
ブースト	

パンサー

ブラックローズ

レーザー	ザッパー
ロック	なし
ボム	1
シールド	
ブースト	

ビル

コーネリアファイター

レーザー	ツイン
ロック	なし
ボム	2
シールド	
ブースト	

ルーシー

スカイバニー

レーザー	プラズマ
ロック	シングル
ボム	1
シールド	
ブースト	

アマンダ

タッドポール

レーザー	シングル
ロック	マルチ
ボム	1
シールド	
ブースト	

キャット

スクラムジェット

レーザー	カーブ
ロック	シングル
ボム	2
シールド	
ブースト	

ペッピー

アーウィン

レーザー	ツイン
ロック	シングル
ボム	2
シールド	
ブースト	

スタッフクレジット

Producer
Takaya Imamura

Director
Dylan Cuthbert

Programming Lead
Ryuji Nishikawa

Art Lead
Paul Leonard

Technology Lead
James McLaren

Network and Schedule Direction
Takahiro Matsuya

Technical and Map Direction
Shouichi Tominaga

Strategy and Enemy Direction
Kazushi Maeta

Enemy Model Design
Yutaka Kurahashi

Stage Model Design
Paul Leonard

Character Model Design
Yutaka Kurahashi

Game Engine Lead
Yasuhiro Miki

Strategy Map Design
Kazushi Maeta
Satoshi Ogino

Strategy Map Programming
Ryuji Nishikawa
Masahiro Yokota

Player and Camera Programming
Rhodri Broadbent
Yasuhiro Miki

Enemy Programming
Erik Slivken
Rhodri Broadbent

Game Sequence Programming
Masahiro Yokota
Kouichi Sato

Network Programming
Shinichiro Tanaka

Assistant Network Programming
Hirokazu Eki

User Interface and 2D Design
Satoshi Ogino

Sound Effects and Programming
Masato Mizuta

Music Composition
Hajime Wakai

Tool Programming
Erik Slivken
Shinichiro Tanaka

Artwork
Ryo Koizumi
Yasuo Inoue

Assistant Map Director
Kazuya Shiogai

Assistant Art
Andy Palmer
Riho Ohtomo

Assistant Planning
Akito Takahashi

North American Localization Management
Jeff Miller
Leslie Swan
Bill Trinen
Nate Bihldorff

North American Localization
Duncan Flett
Erik Peterson
Tim O'Leary

Developed By
Q-Games Ltd

Technical Support
Hironobu Kakui
Yoshito Yasuda
Shintaro Jikumaru

Special Thanks
Koji Kondo
Yasuhiro Kawaguchi
Kenji Yamamoto
Tetsuya Nakata
Masato Kimura
Isao Moro
Mei Ide
Dale Thomas
Jerome Liard
Kenkichi Shimooka
Miyo Uno-Cuthbert
Mr. pooh
NOA Product Testing Department
SUPER MARIO CLUB

Supervisor
Katsuya Eguchi

General Producer
Shigeru Miyamoto

Executive Producer
Satoru Iwata

警告 任天堂のゲームの複製は違法であり、国内及び外国の著作権法によって厳重に禁じられています。違反は罰せられますのでご注意下さい。なお、この警告は、私的使用を目的とする著作権法上の権利を妨げるものではありません。また、この取扱説明書も国内及び外国の著作権法で保護されています。

WARNING Copying of any Nintendo game or manual is illegal and is strictly prohibited by copyright laws of Japan and any other countries as well as international laws. Please note that violators will be prosecuted. This warning does not interfere with your rights for personal use under copyright laws.

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY. COMMERCIAL USE, UNAUTHORIZED COPY AND RENTAL PROHIBITED.
本品は日本国内だけの販売および使用とし、また商業目的の使用や無断複製および賃貸は禁止されています。

本製品には、一部の文字を除き、シャープ株式会社のLCフォントを使用しております。
LCFONT、エルシーフォントおよびLCロゴマークはシャープ株式会社の商標です。

本ソフトウェアでは、株式会社フォントワークスジャパンのフォントを使用しています。
フォントワークスジャパンの社名、フォントワークス、Fontworks、フォントの名称は、
株式会社フォントワークスジャパンの商標または登録商標です。

バックアップ機能に関するご注意

- このDSカードには、ゲームの成績や途中経過をセーブ（記録）しておくバックアップ機能がついています。
- むやみに電源をON/OFFする、電源ランプが点灯したままDSカードを抜き差しする、操作の誤り、端子部の汚れなどの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。
- 上記のデータ消え以外が原因でセーブできなくなった場合は、最寄りの任天堂「お客様ご相談窓口」にお問い合わせください。
- 品質には万全を期しておりますが、万一当社の製造上の原因による不良があった場合は、新品とお取替え致します。それ以外の責はご容赦ください。

©2006 Nintendo　All Rights, including the copyrights of Game, Scenario, Music and Program, reserved by NINTENDO.
NINTENDO DS・ニンテンドーDSは任天堂の登録商標です。 日本商標登録 第4841498号、第4853764号
スターフォックス・STARFOXは登録商標です。日本商標登録 第4254817号
振動カートリッジは任天堂の登録商標です。　日本商標登録 第4315646号
ニンテンドーWi-Fiコネクション・Nintendo Wi-Fi Connectionは任天堂の商標です。
落丁・乱丁の場合は、お取り替え致します。
PAT. PEND.　禁無断転載